Hervé AUBRON, *Génie de Pixar*

Paris, Capricci, coll. Actualité critique, 2011, 87 p.

Tanguy Wuillème

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/2164>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.2164

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 31 décembre 2011

Pagination : 381-382

ISBN : 978-2-8143-0108-5

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Tanguy Wuillème, « Hervé AUBRON, *Génie de Pixar* », *Questions de communication* [En ligne], 20 | 2011, mis en ligne le 05 avril 2012, consulté le 21 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/2164> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.2164>

Ce document a été généré automatiquement le 21 septembre 2020.

Tous droits réservés

Hervé AUBRON, *Génie de Pixar*

Paris, Capricci, coll. Actualité critique, 2011, 87 p.

Tanguy Wuillème

RÉFÉRENCE

Hervé AUBRON, *Génie de Pixar*. Paris, Capricci, coll. Actualité critique, 2011, 87 p.

- 1 Faut-il prendre au sérieux nos plaisirs ? Et lire cet opuscule au prix plus abordable qu'une place adulte de cinéma ? Plus que jamais, car depuis 1995, date de la sortie en salle de *Toy Story 1*, déferlent dans l'esprit de nos bambins, et dans les nôtres, des créatures de synthèse qui renouvellent l'animation. Ce sont des jouets, des robots (Wall-E), des super-héros (*Les Indestructibles*), des animaux (*Nemo*, *Ratatouille*), des machines informatisées, des monstres (*et Cie*), des autos (*Cars*) et quelques individus de l'espèce humaine (*Là-haut*). C'est le premier constat que fait Hervé Aubron, l'homme semble avoir perdu la partie, les « toons » ou les « toys » sont les personnages principaux.
- 2 Nous avons un peu de mal à le croire car, depuis longtemps, la littérature semble avoir anthropomorphisé l'animal ou l'objet et inversement machinisé ou animalisé l'homme. Quel critère indiquerait le passage d'un seuil ? Pour l'auteur, le numérique, la prouesse technologique, bref le silicium, les circuits imprimés, le flux électronique et une machine particulière, le Pixar, ordinateur conçu chez Georges Lucas (*La Guerre des étoiles*) pour traiter et modéliser les images, tout cela aurait changé la donne. Toutes ces figures animées seraient ses créatures et ne magnifieraient que ses performances. Cela nous semble cependant aller à l'encontre même de ce qu'affirmait en 2004 dans un entretien à *L'Express*, John Lasseter (réalisateur de *Cars*), « l'ordinateur n'est qu'un outil : il est stupide, il fait ce qu'on lui demande ».
- 3 Nous ne voudrions pas rejeter tout l'intérêt de l'anxiété technophobique d'Hervé Aubron mais avec lui, compléter certains de ses arguments les plus intéressants. L'ouvrage est pertinent lorsqu'il retrace l'écosystème historique qui a donné naissance au Pixar : la scène se déroule en Utah, désert colonisé par les pionniers Mormons en

1847 après que feu leur fondateur, Joseph Smith leur ait livré la transmission du Livre pour fonder sa nouvelle église de Jésus-Christ des saints des derniers jours. Les Mormons s'accordent le privilège de baptiser *post mortem* leurs plus lointains ancêtres et forts d'une passion généalogique copient tous les registres familiaux du monde et les stockent dès que possible dans de puissants ordinateurs. L'université d'Utah est un des pôles de recherche en informatique les plus actifs des États-Unis. En 1965, des chercheurs ouvrent un département pionnier consacré à l'image numérique. Les futurs cofondateurs de Pixar y font leurs études, y officient, inventant en 1972 le premier jeu vidéo, Pong et la console d'Arcade, fondant un peu plus à l'ouest en Californie la firme Atari.

- 4 Si Hervé Aubron pointe avec finesse ce contexte à la fois géographique, cognitif, mythologique, c'est en vue de montrer que rien n'est tout à fait hasardeux dans ce qui peut sortir de la rencontre d'une technique, de scénaristes et de concepteurs de dessins animés. Il ne faut pas oublier les aléas financiers et le personnage de Steve Jobs qui, licencié d'Apple qu'il a créé, va inventer l'équipe, l'activité (d'abord publicitaire, industrielle et commerciale) et permettre à des animateurs virés de chez Disney de continuer à travailler. À terme, et Steve Jobs qui récupérera Apple, et Disney qui se pliera aux desiderata de Pixar (en le rachetant même en 2006 pour 7,4 milliards de dollars), tous assureront à ces concepteurs une certaine revanche sociale et créative.
- 5 La machine Pixar apparaît bien comme un cheval de Troie censé modifier l'univers de l'animation. À l'encontre de Disney, on abandonne le dessin léché, arrondi, la succession lente et onirique des plans. Mais davantage qu'une sortie de l'humanisation (selon l'auteur), ou de l'anthropomorphisme humaniste, nous voudrions y voir plutôt la présentation d'un pied de nez gigantesque. On sort tout bonnement du conte de fées, de ses structures, de ses contrastes entre le bon et le méchant, du classicisme de son récit issu de la tradition européenne. Avec Pixar, les États-Unis trouvent une voix singulière. Les losers, les faibles, les parias, les pionniers pourchassés triomphent et font acte d'humanité. Le dernier héros de Cars 2 (2011, sorti après le livre) n'est plus le super bolide mais la vieille dépanneuse, Martin (et pas Aston...). Nemo a une nageoire en moins. Buzz l'Éclair ne sait même pas voler. On n'est plus d'un côté ou d'un autre, tous les êtres et les objets (auxquels s'identifient également les enfants, pour preuve ils ont des yeux, une bouche, ils parlent...) deviennent plus complexes. On peut effectivement prendre peur de leur ambivalence possible, celui que l'on croyait doux est en réalité le plus cruel des nounours, ou de leur bug possible, la machine qui se détraque peut devenir ravageuse. Toutefois, cela révèle leur réelle humanité, leur finitude, leur fragilité essentielle. Tout plastique, métallique qu'ils sont, ils peuvent être détruits ou évincés. Si les sentiments initiaux ne sont plus ceux de Disney, pour le dire autrement si une approche psychanalytique à la manière de Bruno Bettelheim apparaît moins aisée, c'est qu'il ne s'agit plus d'apaiser les enfants ou de les engager dans des dilemmes existentiels en vue d'une résolution psychique. L'univers n'est plus enfantin, il est devenu infantile. Les films de Pixar divertissent, se placent à un niveau proche de l'enfant : ses jouets, ses petites voitures, son poisson d'aquarium. Peut-être y-a-t-il moins de place pour l'imagination, pour le rêve, pour l'exotisme – les concurrents s'en chargent, des studios Ghibli à Dreamworks ou Blue Sky – mais il en ressort une réelle humanité.
- 6 Outre ce regard nouveau sur les perdants, on assiste à une véritable réflexion sur le temps : à tous est donnée une seconde chance (*Wall-E*, *Nemo*, *Cars*), la possibilité d'une

autre vie (*Toy Story 2 et 3*), de réussir malgré ses infirmités (*Ratatouille* : un rat aux cuisines !). Ici, on retrouve les bonnes recettes étudiées par Stanley Cavell dans le cinéma hollywoodien, un perfectionnisme moral différent du parcours d'initiation Disney. C'est pourquoi l'adulte éprouve une nostalgie palpable car l'univers de l'enfant y transpire de partout, tout est à son niveau. Quant au message d'avenir qui se résume à une inquiétude écologique (*Wall-E*, *Nemo*), ou à une déception due à l'obsolescence de nos engins, de notre alimentation traditionnelle (*Cars*, *Ratatouille*), de nos rêves non réalisés (*Là-haut*), elles ne peuvent que s'adresser à l'adulte, l'enfant ne sent pas concerné. Tout est fait pour qu'il ne connaisse pas le malheur ou la frustration (à l'inverse de Bambi orphelin ou Pinocchio transformé en âne menteur...).

- 7 Les films de Pixar ne sont donc pas une entrée dans le post-humain ou une allégorie d'un monde encodé et autosuffisant dépourvu de finalité autre que le succès de ces machines génétiques et informatiques. Il dit simplement que l'homme se confond de plus en plus avec sa technique, que privé de son gros 4x4 ou d'une Rolex au poignet l'important se rapetisserait, et qu'abandonné par son smartphone le compulsif connecté connaîtrait l'angoisse de la solitude. Mais la technique peut être au service d'un imaginaire moins fétichiste, l'ancien côtoie sans cesse le nouveau, le dessin traditionnel (*Kerity*), la pâte à modeler (*Wallace et Gromit*) existent encore, l'onirique et le féérique également (*Miyazaki*). L'animation américaine, surtout Pixar, offre aux enfants un humour plus ravageur que jamais, fait de clins d'œil, de mots d'esprit inégalés, de parodie assumée de la tradition et offre un contour ironique à toute chose.
- 8 Il semble bien peu nécessaire d'opposer deux logiques du sens, celle de l'ordinateur et celle de l'homme, elles tendent à se confondre et rendent effectivement plus lucides sur le risque encouru par l'humanité : les machines calculent mieux et se substituent à nous, elles éreintent au travail (dérégulation financière, obligation de performance, nous transforme en variable d'ajustement) mais souvent en même temps (techniques médicales). Pixar présente bien comme son terreau d'éclosion des idées de catastrophe historique (écologique, panne informatique, rupture d'énergie, délaissement) mais également de salut. Reste que le *happy end* est toujours au rendez-vous et que l'esprit d'aventure peut encore laisser défiler ses images. Ne boudons jamais nos divertissements.

INDEX

oeuvre Génie de Pixar – (Hervé Aubron, 2011)

AUTEURS

TANGUY WUILLÈME

CREM, université Nancy 2

Tanguy.Wuillème@univ-nancy2.fr